帝國華撃團隊員手帖

Dreamcast

SEGA

最新情報いっぱい！SEGA™のインターネットサイト！

ドリームキャストなら簡単接続でインターネットの世界へ！ 楽々ネットサーフィンで最新情報を入手しよう!!

ドリームキャストネットワークユーザーのホームグラウンド

[ドリームホーム]
新作ネットワークゲーム情報やネットワーク事務局からの大切なお知らせなどが集まります。

DreamHome www.dricas.ne.jp

http://www.dricas.ne.jp/

ドリームキャストオンラインマガジン

[ドリキャス]
連載マンガやバラエティに富んだユニークな企画満載のオンラインマガジン。常に進化するドリキャスホームページは要チェック!!

dricas™

http://www.dricas.com/

SEGA公式ホームページ

[セガ エンターテイメントユニバース]
ドリームキャストやパソコンでSEGAのホームページにアクセス！インターネットで幅広いエンターテイメント情報を入手しよう！

http://www.sega.co.jp/

ドリームキャストでゲームが買える!!

[ドリームキャスト ダイレクト]
ドリームキャストのネットワーク機能を使った、便利で簡単なインターネットショッピングサービスです。

新作ソフトは7日前までに予約すれば、発売日に届きます。

http://www.d-direct.ne.jp/

この商品に関するお問い合わせ先 ゲームの内容や攻略法等に関するお問い合わせにはお答えしておりません。

ドリームキャスト専用ディスクは修理できません。何か支障がございましたら、Dreamcastサポートセンターまでお問い合わせください。

Dreamcastサポートセンター 受付時間10:00～18:00 年中無休（弊社指定日を除く）フリーダイヤル 0120－258－254

携帯電話およびPHSではフリーダイヤルは利用できません。一般の電話からお掛けください。

禁無断転載

株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

ACCESS® 株式会社アクセス　Easy Communication Everywhere. NetFront®　Java™仕様準拠モジュール JV-Lite®　MPEG Sofdec is a trademark of CRI.　CRI ADX is a trademark of CRI.

●本ソフトウェアのインターネット機能は、株式会社アクセスのNetFront及びJava仕様準拠モジュールJV-Liteを搭載しています。●NetFront及びJV-Liteは株式会社アクセスの日本国における登録商標です。●Java及びすべてのJava関連の商標及びロゴは、米国及びその他の国における米国Sun Microsystems, Inc.の商標又は登録商標です。●文中の会社名、商品名は、各社の商標又は登録商標です。●本ソフトウェアでは、NECオフィスシステムのフォントを使用しています。●This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.●本ソフトウェアでは、Dream Flyerのメール受信機能を搭載しています。Dream Flyerは(株)コラボのトレードマークです。※本ソフトウェアを輸出する場合には、通産省の輸出許可が必要です。

このソフトのフォントは、FONTWORKS International Limitedのものを使用しています。FONTWORKSのフォントの名称、社名、及びロゴは、FONTWORKS International Limitedの商標または登録商標です。

「サクラ大戦おまけ版」

このソフトには『サクラ大戦』本編のディスク二枚の他に、『サクラ大戦・おまけ版』ディスクがセットとして付属されています。

このおまけディスクでは、以下のムービーを鑑賞することができます。

- ●サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～
- ●サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～
- ●大神一郎奮闘記 ～サクラ大戦歌謡ショウ『紅蜥蜴』より～
- ●花組対戦コラムス2
- ●サクラ大戦 特別編集
- ●サクラ大戦2 特別編集

操作方法	
方向ボタン アナログ方向キー	鑑賞するムービーの選択
Ⓐボタン	鑑賞するムービーの決定
スタートボタン	タイトル画面からムービーセレクト画面へ進む ムービーのキャンセル（ムービー再生時）

テーマソング

オープニングテーマ 檄！帝国華撃団

作詞：広井王子／作曲：田中公平／唄：横山智佐（真宮寺さくら）＆帝国歌劇団

（一番）

引き裂いた　闇が吠え　震える帝都に
愛の歌　高らかに　躍りでる戦士たち
心まで　鋼鉄に　武装する乙女
悪を蹴散らして　正義をしめすのだ
走れ　光速の　帝国華撃団
唸れ　衝撃の　帝国華撃団

（二番）

街の灯が　消え果てて　脅える帝都に
虹の色　染め上げて　躍りでる戦士たち
暁に　激情を　照らし出す乙女
悪を滅ぼして　正義をしめすのだ
走れ　光速の　帝国華撃団
唸れ　衝撃の　帝国華撃団
走れ　光速の　帝国華撃団
唸れ　衝撃の　帝国華撃団

エンディングテーマ 花咲く乙女

作詞：広井王子／作曲：田中公平／唄：横山智佐（真宮寺さくら）
富沢美智恵（神崎すみれ）
高乃麗（マリア・タチバナ）
西原久美子（アイリス）
渕崎ゆり子（李 紅蘭）
田中真弓（桐島カンナ）
折笠愛（藤枝あやめ）
【帝国歌劇団】

あの頃のこと　胸の中に
思い出が　くるくると回る
舞台の　幕が開き
涙を　歌にかえ
煌めく笑顔で　希望さえ魅せる
輝く　ライトあびて
花咲く　乙女たち
過去は　捨てたけど
凛々しい姿を　七色に映し
夢を見るわ　いつも愛の夢
※熱い　想い　この身を焦がし
たとえ　あした　命尽きても
歌い　踊り　舞台に駆けて
君に　とどけ　今宵高鳴る　その名

花咲く　乙女たち
未来を　抱きしめて
麗し美空に　金色の世界
夢を見るわ　いつも愛の夢
※（繰り返し）
※（繰り返し）
……帝国歌劇団
歌い　踊り　舞台が跳ねて
君に　とどけ　今宵高鳴る　その名……

藤枝あやめ

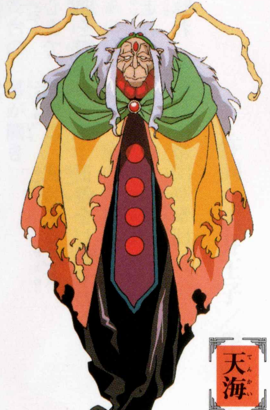
帝国華撃団の副司令兼総司令秘書。隊員の憧れの人物。年齢のわりに妙に落ちつきのある、いささか翳りのある美女。普段は落ちつきのある物腰だが、いざ戦闘となると、冷静かつ迅速な判断、行動力を現す。「作戦は慎重に、行動は大胆に」の精神の持ち主。

米田一基

普段は大帝国劇場の酒浸りのさえない支配人だが、その正体は陸軍中将で帝国華撃団の創立者にして総司令。飲んだくれを装っているが、実は酒に酔うことなどない豪傑で、指令室に入るとうって変わってまじめで威厳のある顔つきに変ずる。

黒之巣会

帝国華撃団と対する悪の組織、黒之巣会の首領とそれに従う四人の側近です。



天海

魔の力で帝都占領を狙う黒之巣会の首領。稀代の妖術師で、数百年の時を生きている魔人。西洋文明によって汚された帝都を一度破壊し、かつての江戸、徳川幕府、幕藩体制を復活させるのが望みである。

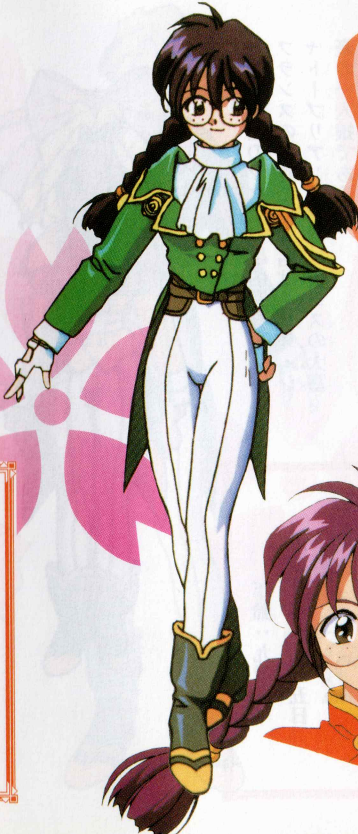
黒き叉丹

蒼き刹那

紅のミロク

白銀の羅刹

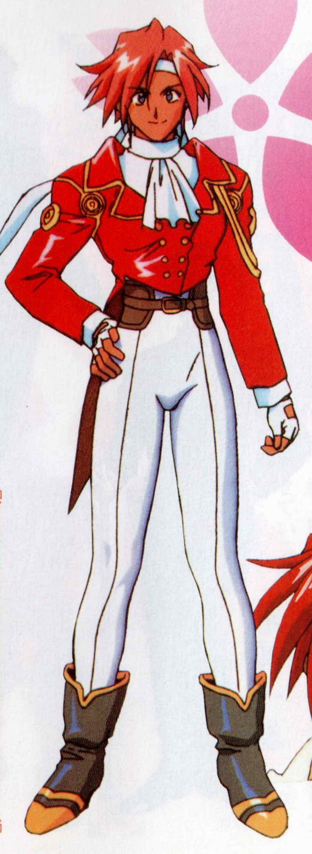
李紅蘭



帝国華撃団のギャグメーカー兼ムードメーカー。中国出身の天才科学者。脳天気でマイペースな性格だが、胸のないことだけは気にしている。さまざまな発明品を作り出す。その大半は訳の解らない発明であるが、時にはものすごい物を作るので侮れない。
ヘンな関西弁の使い手で、中国人というよりは妙な関西人といった雰囲気がある。

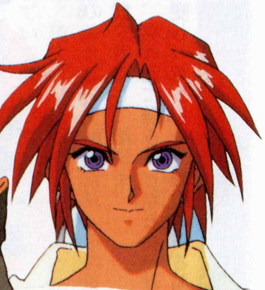
年齢：一七歳
生年月日：三月三日
身長：一五六cm
体重：四二kg
スリーサイズ：七八／五五／八一
血液型：B型
出身：中国

桐島カンナ



帝国華撃団のムードメーカー。
沖縄出身の武道家で、琉球空手の使い手である。楽天家で細かいことは気にしない、さわやか（？）な性格。言ってみればおおざっぱ。
姉御肌で面倒見がいいが、いささか女らしさが欠如しており、大飯喰らいで、食堂の主と化している。

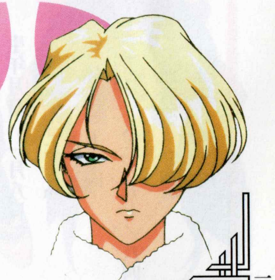
年齢：一九歳
生年月日：九月七日
身長：一九七cm
体重：七八kg
スリーサイズ：九三／七〇／九八
血液型：B型
出身：沖縄



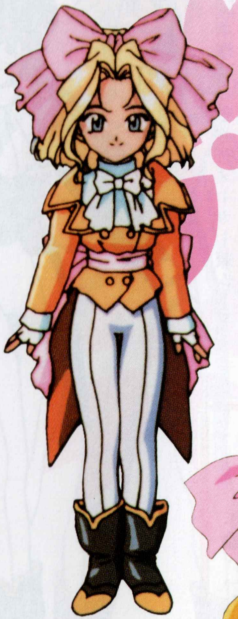
マリア・タチバナ

帝国華撃団のリーダー的存在となる理性的な女性。
ロシア出身でロシア人の父親と日本人の母親の間に生まれたハーフ。
沈着冷静でつねに自分の感情を抑えている。銃の名手であり、愛銃はエンフィールドMK1スター(改)。

年齢：一九歳
生年月日：六月一九日
身長：一八六cm
体重：六五kg
スリーサイズ：八八／六〇／九〇
血液型：O型
出身：ロシア



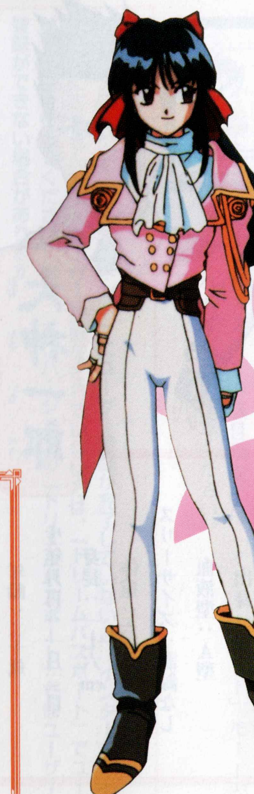
アイリス
（イリス・シャトーブリアン）



帝国華撃団のマスコット的存在。
フランスの出身で、本名はイリス・シャトーブリアン。実はフランスの大富豪の一人娘である。
おしゃまで、妙に大人ぶっており、子供扱いされるのが嫌い。深窓の令嬢というより、天真爛漫…悪くいえばワガママ娘である。

年齢：九歳
生年月日：七月五日
身長：一〇六cm
体重：一八kg
スリーサイズ：？／？／？
血液型：AB型
出身：フランス

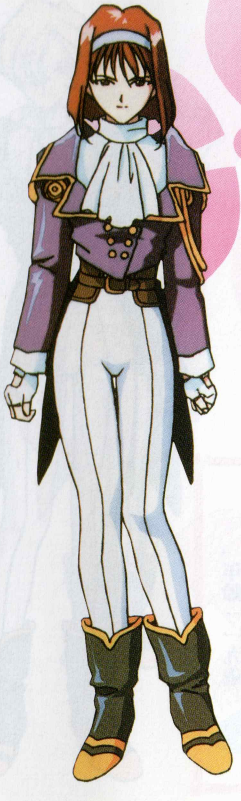
真宮寺（しんぐうじ）さくら



帝国華撃団の新入隊員ということで、戦闘能力にしても舞台の腕にしても発展途上の様子だが、時折内に秘めたる優れた素質をちらりと覗かせる。また、どんな状況でもくじけたりめげたりしない一本芯の通った性格。喜怒哀楽の表現が大きく、時として感情的になりやすい。しかも強がりでいじっぱり。北辰一刀流免許皆伝の腕前を持つ。

年齢：一七歳
生年月日：七月二八日
身長：一五五cm
体重：四四kg
スリーサイズ：八二／五六／八一
血液型：A型
出身：宮城

神崎（かんざき）すみれ



さくらのライバル的存在で、事あるごとにさくらに突っかかってくる。大財閥である神崎重工の一人娘で、わがままで独りよがりな性格。特技は長刀だが、悪口で相手を精神的に立ち直れなくする技も持つ。

年齢：一六歳
生年月日：一月八日
身長：一六一cm
体重：五〇kg
スリーサイズ：八三／五七／八四
血液型：B型
出身：神奈川

インターネット

サクラ大戦ホームページ

このモードでは、ドリームキャストのネットワーク機能を使って『サクラ大戦』のホームページへの接続を行うことができます。

ホームページへの接続は、ディスク1からのみ可能となっています。ディスク2の演目画面には「インターネット」モードが表示されません。ご注意ください。

【ユーザー登録について】

●セガプロバイダー（イサオネット）にユーザー登録が完了していないと、インターネットに接続できません。まだユーザー登録をされていない方は、『ドリームパスポート』でユーザー登録を行ってください。なお、古いバージョンの『ドリームパスポート』ではユーザー登録ができない場合があります。

【料金について】

ネットワーク接続の際には以下の点にご注意ください。

●ネットワークのご利用には、プロバイダーへのインターネット接続料金と通話料（電話代）が必要になります。なお、セガプロバイダー（イサオネット）をご利用で従量コースを選択された場合、0990から始まるダイヤルQ2による接続になり、通話料の他に3分10円の接続料がかかります。

●ネットワーク接続後のパスワードやID等の認証中に、なんらかの原因により回線が切断された場合でも、通話料等の料金は発生します。

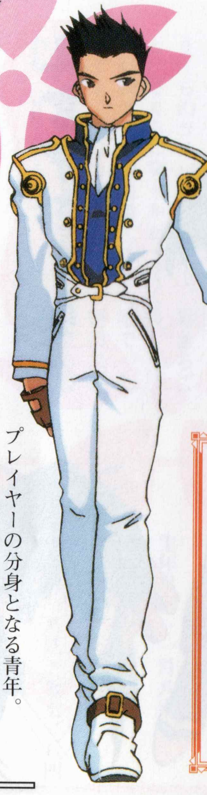
キャラクター紹介

帝国華撃団

帝都を守るために結成された帝国華撃団のメンバーを紹介します。

大神一郎（おおがみ いちろう）

年齢：二十歳
生年月日：一月三日
身長：一七六cm
体重：六五kg
スリーサイズ：記録なし
血液型：A型
出身：栃木



プレイヤーの分身となる青年。地方出身の海軍軍人で階級は少尉。

藤枝あやめの戦略・戦術指南

大神くん、帝国華撃団隊長であるあなたに、これから戦うための戦術を教授するわ。基本的なことだけど、よく把握して戦いに臨むこと。いいわね。

ユニットの順番確認を忘れないように！

敵と味方の順番は重要な戦術要素となるわ。まだ、攻撃していない敵を行動順番までに倒してしまえば、余計な被害を受けなくてすむわ。それに、すでに行動終了している敵ならば次の順番が回ってくるまでに倒せば同じことよ。つまりは各個撃破が基本戦術となるわね。

防御・ためは有効に！

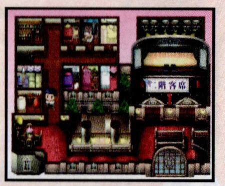
戦闘において、防御やためといった「防衛」関係のコマンドは効果も高く重要な戦術要素よ。両方とも便利なコマンドだけど、隊員たちの使うタイミングを見てあげることが隊長として当然のことだわ。戦闘の状況下によって使い分けてあげることが生き延びるための基本といえるわね。ただし、隊員たちを撤退に追いやってしまうと、その女の子から信頼を得られなくなっちゃうわよ。しっかりしてね、隊長さん。

隊員の移動・攻撃範囲を把握して！

「帝撃」のユニット「光武」はそれぞれの隊員に合わせて装備が違うわ。それぞれの隊員たちの装備を理解して、どういうときに有利かその範囲で攻撃できるのか、という情報くらいは把握しておくことね。コマンドウィンドウの「攻撃」から「通常」か「必殺」を選択すると黄色か赤色の効果範囲が表示されるわ。黄色範囲は攻撃が届く範囲を表し、赤色範囲は実際にダメージを与えるマスの範囲を表すの。これを知っておかないと、無駄な行動をとってしまうことになるわよ。

帝劇の長い一日

このモードは、第一話のクリア後からプレイ可能になるおまけモードです。各話で登場したミニゲームをプレイしたり、ムービーの鑑賞などが行え、内容はゲームのクリア度により変化していきます。
なお、このモードは、ディスク1・ディスク2のどちらでもプレイが可能です。



遊び方

このモードでの移動は、基本的にアドベンチャーパートと同じで、「帝撃」本部である大帝国劇場内で行われます。
帝劇内を移動して誰かと出会うと会話画面になり、ゲームのクリア度によってミニゲームなどをプレイすることができます。
大神の部屋である「隊長室」に戻って「今日はもう寝ることにするよ。」を選択すると、このモードを終了することができます。

「帝劇の長い一日」をプレイしていると画面に「テレビマーク」が表示されることがあります。このマークが表示されるところを覚えておくと、あとで何かいいことが起こるかもしれません。

システムウィンドウについて

戦闘中にスタートボタンを押すと、システムウィンドウが表示され、戦闘のやり直しや中断、ゲーム中の各種設定の変更を行うことができます。

■再戦コマンド

戦闘途中の状態を破棄して、そのマップの最初からもう一度戦闘を開始することができます。このコマンドを選ぶと「再戦しますか？」と聞いてきますので、⬅➡で選び、Ⓐボタンで決定してください。Ⓑボタンでキャンセルできます。

■中断コマンド

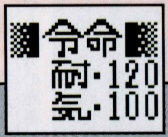
戦闘途中の状態をセーブして、戦闘を中断することができます。このコマンドを選ぶと「中断」ファイル専用のセーブ画面が表示されますので、ファイルのセーブを行ってください。ファイルをセーブしてⒷボタンを押すと「中断しますか？」と聞いてきますので、「はい」⬅➡で選択しⒶボタンで決定してください。を選ぶとタイトル画面に戻ります。なお、中断ファイルは、1つのメモリーカードに1ファイルしかセーブできません。

■操作コマンド

操作設定を変更ができます。一〇頁の「オプション」と同じ内容です。

戦闘パート時のメモリーカード画面

戦闘パート中、使用しているコントローラにセットされたメモリーカードの液晶画面には、隊員ユニットや敵ユニットの情報が表示されます。液晶画面に表示されてる情報の「耐」は耐久値、「気」は気合値です。

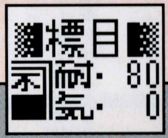


通常は隊員ユニットの情報が表示されます。

「状態」の表示
カーソルがフリーの状態の時に、隊員ユニットや敵ユニットを選択すると表示されます。

「命令」の表示
操作可能な隊員ユニットを選択すると表示されます。

「危険」点滅表示
隊員ユニットの「耐久値」が危険な状態にある時に表示されます。

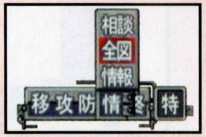


隊員ユニットが攻撃コマンドを選択し、敵ユニットを攻撃範囲に捉えると、選択した敵ユニットへの攻撃効果の情報が表示されます。

「可」の表示
敵ユニットを一撃で撃破可能な場合。

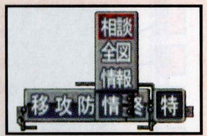
「不」の表示
敵ユニットを一撃では撃破不能な場合。

「不／可」点滅表示
敵ユニットの撃破が一撃では微妙な場合。



■全図コマンド

全体マップ画面が表示されます。青い点がプレイヤー側のユニット、赤い点が敵ユニット、黄色い点が地形による障害物やNPC（非操作キャラクター）ユニットです。また、Ⓐボタンか⬆⬇⬅➡で順番にユニットを確認することができます。



■相談コマンド

隊員たちが各マップに関するいろいろな情報を教えてくれます。敵の倒し方のヒントなども教えてくれるので、参考にしましょう。

終了

■待機コマンド

二回のコマンド行動に関係なく、待機コマンドを実行するとそのユニットの行動を終了し、次の行動を行うユニットに移行します。

特殊

■かばうコマンド

大神のみが使える特殊能力で、指定している隊員ユニットの一人をかばうことができます。

使用回数に制限がありますが、コマンドが実行されると大神ユニット・隊員ユニット共にダメージを受けなくなります。この行動で隊員ユニットの信頼度を上げることができ、また他の隊員ユニットを選ばない限り、ターンに関係なくそのユニットをかばい続けます。

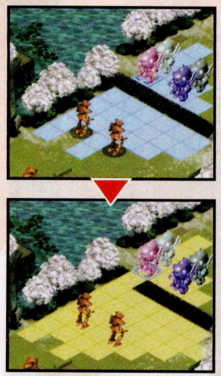
「かばう」を解除したい場合は、大神のターン時にかばうユニットを大神に指定してください。

★他のキャラクターユニットの場合、「かばう」は表示されません。

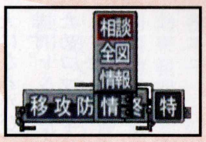
移動範囲・移動攻撃範囲の確認

カーソルがフリーの状態の時にユニットを選んでⒷボタンを押すと、ユニットの移動範囲（青色で表示）が表示され、もう一度ⒷボタンかⒶボタンを押すと移動攻撃範囲（黄色で表示）が表示されます。

敵ユニットの移動範囲・移動攻撃範囲を確認することもできます。



ゲームを一度クリアすると次のプレイから、フリーのカーソルをⓇトリガーを押しながら動かして、カーソルの移動速度をアップさせることができます。

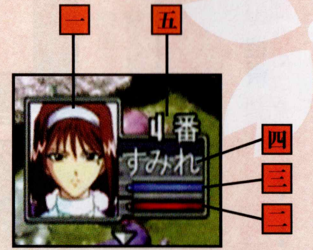


■情報コマンド

各ユニットの簡易能力値データと、詳細能力値データを見ることができます。

⬆⬇⬅➡でユニットにカーソルを合わせるだけで、マップ上にいるすべてのユニットの能力値データが表示されます。また、行動中は他のコマンドに関係なく、何回でも選ぶことができます。

簡易能力値データの説明



一…**操縦者表示**：操者の顔を表示。

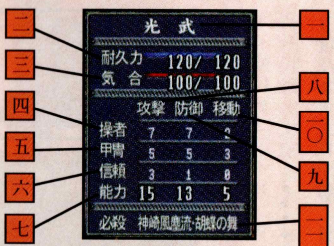
二…**気合値ゲージ**：ユニットの気合値。最大になると必殺攻撃が使用できる。

三…**耐久値ゲージ**：ユニットの耐久値。0になるとユニットは撤退する。

四…**操縦者名**：ユニットに騎乗している人の名前。またはユニット自体の名前。

五…**行動順番**：そのターンにおける行動順番を表示。

詳細能力値データの説明



一…**甲冑名**：ユニットの名前。

二…**耐久力**：ユニットの耐久値の現在値／最大値。

三…**気合**：ユニットの気合値の現在値／最大値。

四…**操者**：ユニットに騎乗する操縦者の能力値。

五…**甲冑**：ユニット自体の能力値（機体の性能）。

六…**信頼**：信頼度やシナリオによる修正値。アドベンチャーパートでの内容が戦闘に影響。

七…**能力**：操者・甲冑・信頼のそれぞれの能力を足しあわせたもの。

八…**攻撃**：ユニットの攻撃力に関する数値で敵に与えるダメージに影響。操者・甲冑・信頼の三つにそれぞれ攻撃力が存在する。

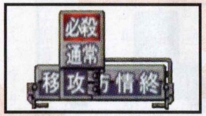
九…**防御**：ユニットの防御力に関する数値で敵から受けるダメージに影響。操者・甲冑・信頼の三つにそれぞれ防御力が存在する。

一〇…**移動**：ユニットの移動力に関する数値でマップ上を移動できる範囲に影響。操者・甲冑・信頼の三つにそれぞれ移動力が存在する。

一一…**必殺**：ユニットが持つ必殺攻撃の名前。

必殺コマンド

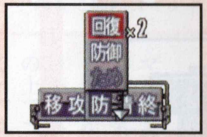
各ユニット特有の必殺攻撃を行います。効果範囲などはユニットによって異なりますが、回復効果のある必殺コマンドを持つユニットもいます。必殺攻撃を行うには「気合値」（→二六頁）が最大になっている必要があります。必殺攻撃を使用すると気合値が0になってしまいます。

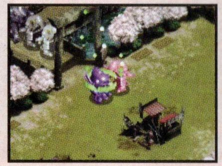


防衛

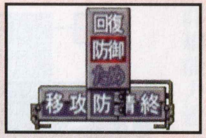
回復コマンド

耐久値が回復します。回復コマンドは、回復を行うユニット自身か周囲の味方ユニット一体に対して効果があり、使用回数に制限があります。





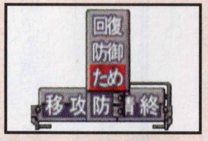
防御コマンド

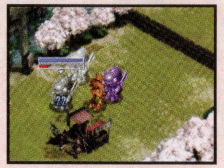


防御コマンドを選択決定すると、次の自分の行動順番が来るまで防御力が上昇します。防御コマンドは他のユニットに対しては使用できません。

ためコマンド

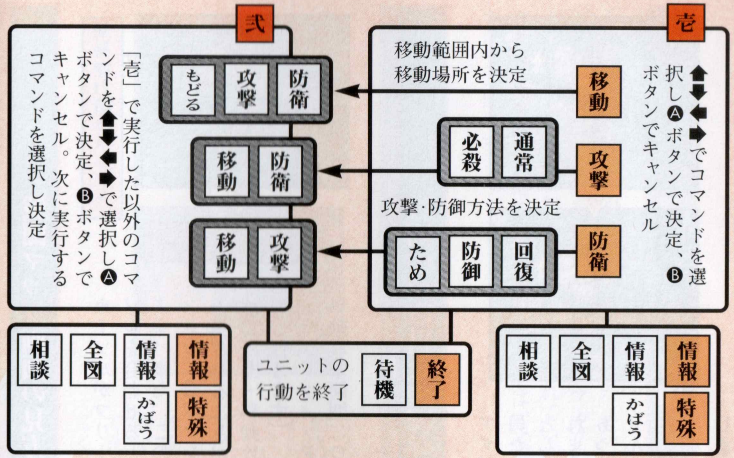
気合値が上昇します（気合値が最大の時に、ためコマンドは実行できません）。また、敵からダメージを受けたときも気合値が上昇し、気合値が最大になるたびに必殺攻撃が使用できるようになります。ためコマンドは他のユニットに対しては使用できません。





戦闘パートの流れ

操作可能なユニットに順番が回って来たときやカーソルがフリーの状態の時にⒶボタンを押すと、コマンドウィンドウが表示されます。このゲームでは二回のコマンドを自由な順番で選択できるシステムになっています。



★特殊「かばう」は大神のみの特殊能力です。特殊を選んでも、その後に他のコマンドを選ぶことができます。

■蒸気スタンド

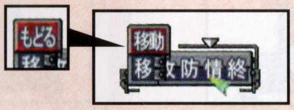
マップ上の回復地点として「蒸気スタンド」という場所が存在します。ユニットが蒸気スタンドの上でコマンドを実行すると、ユニットの耐久値が少し回復します。

コマンドの説明

移動

■移動／もどるコマンド

移動を行うことができます。
移動可能な範囲は青色で表示されます。このゲームには、段差による移動制限があり、特殊なユニット以外は二段以上の段差を上がることができません。段差を降りる場合には制限はありません。
また、一回目の行動でユニットが移動を行った場合、移動コマンドは「もどる」コマンドになり、移動をやり直すことができます。



攻撃

■通常コマンド

通常の攻撃を行うことができます。攻撃の選択範囲や効果範囲はユニットによって異なり、選択範囲は黄色で、効果範囲は赤色で表示されます。時にはクリティカルヒットになることがあり、敵に対して大きなダメージを与えることができます。

戦闘パート

戦闘パートの目的

このパートは、基本的に順番が回ってきたユニットで「移動」や「攻撃」、「防御」などの行動を行って敵を駆逐し、最後に各マップにいるボスを倒すことが目的です（マップによっては、勝利条件が別に設定されている場合もあります）。戦闘をどう有利に進めて勝利を収めるかは、「帝撃」隊長であるプレイヤーの戦略にかかっています。

戦闘パートの敗北条件

主人公・大神が騎乗しているユニットの耐久値が0になり破壊されると、ゲームオーバーになります。また、マップによっては設定されている敗北条件によって、ゲームオーバーになることもあります。ゲームオーバーになるとゲームオーバー画面に変わり、タイトル画面に戻るか戦闘マップの最初に戻って再戦するか聞いてきます。⬆⬇で選びⒶボタンで決定してください。

戦闘マップ画面の見方

カーソルがフリーの状態の時に、隊員ユニットにカーソルを合わせると、簡易能力値ウィンドウが表示されます。また、この時にⒶボタンを押すとコマンドウィンドウ、Ⓑボタンを押すと移動範囲・移動攻撃範囲を表示させることができます（簡易能力値ウィンドウと移動範囲・移動攻撃範囲の表示は、敵ユニットに対しても行えます）。
コマンドウィンドウ、ユニット情報および移動範囲・移動攻撃範囲については二三頁以降をご覧ください。

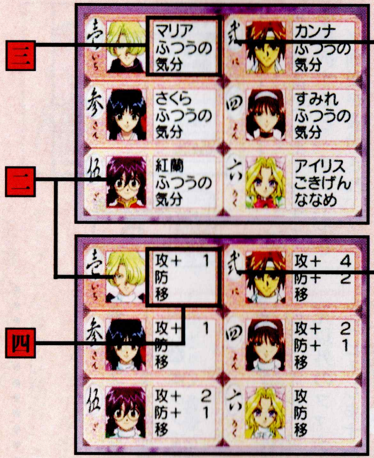
戦闘中の隊員との関係

アドベンチャーパートでの六人の帝撃隊員たちとのストーリー展開は、「信頼度」として戦闘にも影響し、能力修正が行われます。ただし、信頼度がマイナス値であっても初期値よりマイナスにはなりません。
能力値の他に信頼度によって戦闘中に起こるイベントやメッセージの内容が変化します。また、戦闘中の出来事によっても信頼度が変化し、戦闘終了後アドベンチャーパートに受け継がれ、次の話に反映されます。

■信頼度パネルを見る

「隊員の状況」を選択すると、信頼度パネルが配置・表示されます。このシステムは、帝撃隊員の中の誰がプレイヤーに対して一番信頼を寄せているかということをチェックできるもので、恋愛度が高い順に表示されます。また、キャラクターグラフィックは普通・笑顔の二種類の表情があり、表情は現在の信頼度の状態を示しています。信頼度の高さによって、パネルの右側がアイキャッチ後では現在の調子、戦闘パート直前では現在の調子の画面と、信頼度における戦闘パートでの能力修正値が表示されます。Ⓐボタンで現在の調子の画面に、Ⓑボタンで項目画面に戻ります。

●信頼度パネルの見方



一…順位
恋愛度の高い順に表示します。

二…キャラクターグラフィック
普通・笑顔の二種類の表情があり、笑顔が表示されると機嫌がいいことを示しています。

三…現在の調子
信頼度の状況。「気力充実！」「ふつうの気分」「ごきげんななめ」の三種類で表示されます。

四…戦闘パートでの能力修正値
アドベンチャーパートでの信頼度が能力修正され、数値として表示されます。

★恋愛度が高くても話の対応次第で信頼度が低くなったり、その逆もありえます。

●信頼度と恋愛度について

このゲームには、「信頼度」の他に六人の帝撃隊員たちとの結びつきを示すもうひとつの「恋愛度」というパラメーターが存在します。
「恋愛度」は信頼度が積み重なることによって変化し、「信頼度」と「恋愛度」の二つのパラメーターは、隊員たちとの会話やイベントによって密接に関係していきます。

●信頼度

帝撃隊員たちがプレイヤーに寄せる「信頼」を表し、各話開始時には全員信頼度は初期値からスタートします。その後のプレイヤーの行動によって、信頼度は刻一刻と変化していき、一話終了ごとに信頼度は初期値に戻ります。

●恋愛度

帝撃隊員の信頼度が積み重なると、次第に信頼から恋愛感情へと変わっていきます。信頼度は各話開始時に初期値に戻りますが、恋愛度は別に各話ごとの信頼度を累積・蓄積していきます。

制限時間内に行動を選択する［LIPS］

残り時間を示すバー

会話中に質問を受けたり、判断をしなければならない場面になったときなどに、制限時間内に行動を選択する画面（LIPS）が表示されるときがあります。残り時間を示すバーがいっぱいになる前に、⬆⬇で選択してⒶボタンを押してください。

LIPSの選択結果によって、帝撃隊員たちの「信頼度」・「恋愛度」（→一九頁）のパラメーターが変化し、隊員たちのプレイヤーに対する態度も変化していきます。

LIPSの制限時間をオーバーすると「選択をしなかった」ことになりますが、ストーリーは先に進みます。

アイキャッチ後・戦闘パート直前の項目画面について

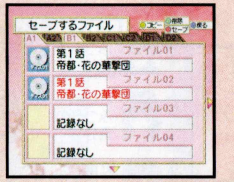
「アイキャッチ」の表示後や戦闘パート直前に、項目が表示されます。方向ボタン⬆⬇で選択しⒶボタンで決定します。

セーブする…ファイルを保存します。

隊員の状況…隊員たちとの信頼度を確認します。

ゲームを再開…ファイルを保存しないで次の話に進みます。セーブした後や信頼度パネルを見た後でも、終了するにはここを選んでください。

セーブする［セーブ画面］



項目画面で「セーブする」を選択すると、ファイルセーブ画面が表示され、ファイルのセーブ・コピー・削除を行うことができます。⬅➡でメモリーカードを選択し、各項目を実行してください。1つのメモリーカードには、最大20ファイルがセーブできます。

●セーブファイルのコピーと削除は、演目画面の「セーブの続きから」でも行うことができます。

セーブ（Ⓐボタン）…ファイルのセーブを行います。⬆⬇でファイルを選びⒶボタンで決定すると、「セーブしますか？」と聞いてきます。⬅➡で項目を選択しⒶボタンで決定してください。

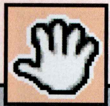
コピー（Ⓧボタン）…ファイルのコピーを行います。⬆⬇でファイルを選びⓍボタンで決定すると、「どのファイルへコピー」と表示されますので、コピー元以外のファイルを選択しⒶボタンで決定します。「コピーしますか？」を聞いてきますので⬅➡で項目を選択しⒶボタンで決定してください。

削除（Ⓨボタン）…ファイルの削除を行います。⬆⬇でファイルを選びⓎボタンを押すと、「削除しますか？」と聞いてきますので⬅➡で項目を選択しⒶボタンで決定してください。

終了（Ⓑボタン）…Ⓑボタンを押すとセーブ画面を終了します。ファイルのセーブ・コピー・削除を行おうとしているときにⒷボタンを押すと、前の画面に戻ります。

手カーソルでいろいろ調べる

画面上に手のカーソルが表示され、さまざまなものを調べながら、ストーリーを先に進めていくことになります。手カーソルは七種類あり、それぞれの形・表現に関係した事柄・反応が返ってくるようになっています。

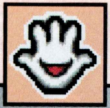


通常

辺りに何もない場所で表示される。

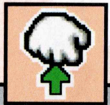
見る

見るアクションを行う時に表示。おもにキャラクターの顔・体・景色の目立つ場所などで表示される。



話す

会話する時に表示。おもにキャラクターの口を調べ、話す時に表示される。

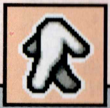


取る・つかむ

アイテムを取る・つかむ時に表示。おもに取れるアイテムにカーソルを合わせた時に表示される。

ノック

ドアをノックする時に表示される。



移動

おもに別の場所へ移動する時に表示。アドベンチャーパートのメインウィンドウ以外の場所にカーソルを合わせた時に表示される。

スケベ目

覗くというアクションを行う時に表示。おもに隊員の胸を見るときに表示される。

システムウィンドウ

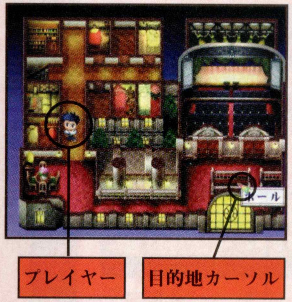
会話中の▼マークが表示されている時と、手カーソルが表示されている時にスタートボタンを押すと、システムウィンドウが表示されます。ここでは、別のファイルを呼び出せる「ロード」、アイテムの確認を行える「アイテム」、ゲームの各種設定を変更できる「オプション」を選択することができます。⬆⬇で項目を選び、Ⓐボタンで決定するとその項目に切り替わります。なお、「ロード」と「オプション」の内容は、メニュー画面内の「セーブの続きから」と「オプション」と同様の内容です。システムウィンドウを終了するには、「EXIT」を選びⒶボタンで決定するか、Ⓑボタンを押してください。

手に入れたアイテムを見る[アイテムウィンドウ]……

手カーソルで辺りを調べるとアイテムが手に入ることがあります。手に入れたアイテムは、システムウィンドウの「アイテム」で見ることができます。⬆⬇⬅➡で見たいアイテムを選びⒶボタンを押すと、そのアイテムを詳しく見ることができます。

アドベンチャーパートの進め方

移動



アドベンチャーパートでの移動は、基本的に「帝撃」本部である大帝国劇場内で行われます。行きたい目的地に⬆⬇⬅➡でカーソルを合わせると、その場所の名称が表示されます。Ⓐボタンで決定すると、その場所へプレイヤーが移動します。

> ゲームを一度クリアすると次のプレイから、移動中にⓇトリガーを押して高速移動ができるようになります。

イベントに遭遇したとき…

移動している途中、または目的地へたどり着いたときなど、上の画面のようにプレイヤーが立ち止まって驚いた表情になることがあります。その時は、イベントに遭遇したことになり、アドベンチャーパート画面に変わります。

出会ったキャラクターと会話する［アドベンチャーパート画面］

画面にキャラクターが現れると同時に会話が始まり、メッセージウィンドウにメッセージが表示されます（突然手カーソルが表示される場合もあります）。▼マークが表示されるとⒶかⒷボタンで次頁のメッセージを表示してストーリーを先へ進めていきます。また、メッセージの途中でⒶかⒷボタンを押すと、メッセージを早送りすることができます。

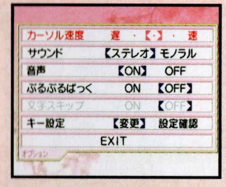
> ゲームを一度クリアすると次のプレイから、Ⓡトリガーで▼マークを無視して全メッセージを送る、「メッセージスキップ」が行えるようになります。

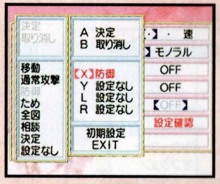
行動を選択する［セレクトウィンドウ］

ストーリー上の分岐にさしかかった際、行動を選択するセレクトウィンドウが表示されるときがあります。⬆⬇で選択肢を選び、Ⓐボタンを押してストーリーを先へ進めます。選択によっては、話が別の展開に進むこともあります。

オプション

ゲーム中の各種設定を変更できます。⬆⬇でオプション項目を選択し、⬅➡で変更してください。





←キー設定ウィンドウ

カーソル速度

ゲーム中に操作するカーソルの速度を五段階に調節できます。

サウンド

サウンド出力をステレオかモノラルに変更できます。

音声

ゲーム中の台詞の音声データをONかOFFに変更できます。

ぶるぶるぱっく

ぶるぶるぱっくの振動機能をONかOFFに変更できます。

文字スキップ

Ⓡトリガーで▼マークを無視して、メッセージのスキップなどができます。ゲームを一度クリアすると操作可能になる機能です。

キー設定

コントローラの操作設定を変更できます。

変更→Ⓐボタンでキー設定ウィンドウが表示されます。⬆⬇で操作設定を変更するボタンを選び、⬅➡で操作内容を選択します。変更した内容によって他のボタンの内容も変わります。また、ⓍⓎボタンやⓁⓇトリガーに戦闘パートのコマンドを振り分けることもできます（複数のボタンに同じ操作内容を設定することはできません）。「初期設定」を選択すると初期の操作設定に戻ります。「EXIT」を選択すると前の画面に戻ります。

設定確認→Ⓐボタンで操作設定を確認することができます。

EXIT

操作設定変更後の決定ボタンを押すと、オプションの変更内容が反映され前の画面にもどります。

アドベンチャーパート

アドベンチャーパートについて

このパートは、帝国華撃団隊長・大神一郎として次々に起こるさまざまな事件や出来事を経験して進んでいきます。また、あらゆる状況下で制限時間内に行動を選択する「LIPS（Live&Interactive Picture System）」を導入しています。選択肢の結果によって、その後の展開がいろいろと変化していきます。さらにこの時「信頼度」・「恋愛度」（→一九頁）と呼ばれるパラメーターが変化し、隊員たちのプレイヤーに対する態度も変化していきます。

アドベンチャーパート画面の見方

一：**顔ウィンドウ**…現在会話をしているキャラクターの顔を表示。
二：**メインウィンドウ**…対話するキャラクターや情景を表示。
三：**メッセージウィンドウ**…会話しているキャラクターの台詞を表示。

ゲームノ始メ方

『サクラ大戦』は、ディスク二枚組のゲームです。ゲームを初めてプレイするときは、ディスク1をセットしてゲームを始めてください。ディスク2は、ディスク1をクリアするとプレイできるようになります。ディスク1からディスク2へのディスクの入れ替えについては、プレイ中の画面の指示に従ってください。

ゲームスタート

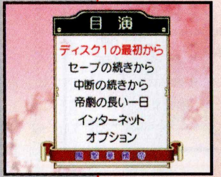
オープニングデモ終了後、タイトル画面が表示されますので、スタートボタンを押してください。メモリーカードセレクト画面が表示されます。

メモリーカードセレクト画面

『サクラ大戦』のシステムファイルを作成します。セーブするメモリーカードを⬆⬇⬅➡で選択し（メモリーカードの空き容量が4ブロック必要です）、Ⓐボタンで決定します。メニュー画面が表示されます。システムファイルは、ゲームのクリアデータなどをセーブするためのもので、できる限り作成しておくことをお勧めします。

演目画面

⬆⬇でメニュー項目を選び、Ⓐボタンで決定してください。ゲームを初めてスタートしたときは、「セーブの続きから」「中断の続きから」「帝劇の長い一日」は表示されません。



ディスク1の最初から
第一話からゲームが始まります。

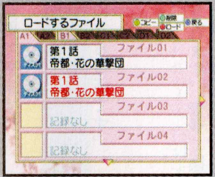
セーブの続きから
保存してあるセーブファイルをロードします。⬅➡でメモリーカードを選択、⬆⬇でファイルを選択してⒶボタンで決定してください。なお、ここでファイルのコピーと削除を行うこともできます。（→一七頁）

中断の続きから
戦闘を途中で「中断」したファイルをロードします。

帝劇の長い一日
第一話クリア後にプレイできるようになるおまけモードです。（→三三頁）
内容はゲームのクリア度により変化します。

インターネット
『サクラ大戦』のホームページに接続するモードです。（→三四頁）

オプション
操作設定や音声などの設定変更を行います。（→一〇頁）



操作方法

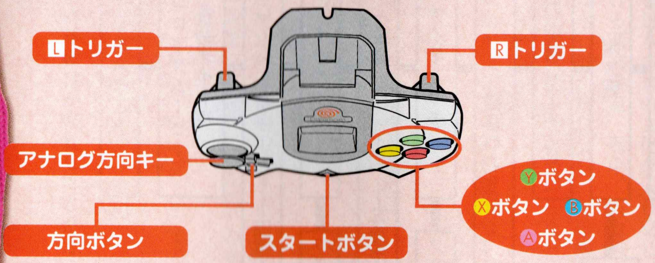
各部名称と基本操作方法

このゲームは一人用です。コントロールポートAにドリームキャスト・コントローラを接続してプレイしてください。

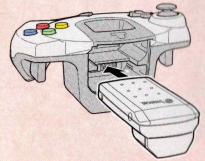
ぷるぷるぱっく（別売）を使用される場合は、必ずコントローラの拡張ソケット2に接続してください。

ドリームキャスト本体の電源を入れるときに、アナログ方向キーとⓁⓇトリガーを動かさないでください。キーやトリガーを動かすと、誤作動の原因となります。

ドリームキャスト・コントローラ



ゲーム中にⒶⒷⓍⓎボタンとスタートボタンを同時に押すと、タイトル画面に戻ります。



ぷるぷるぱっくを使用してプレイすると、ゲーム中のさまざまな場面で振動し、ゲームのプレイ感覚をよりいっそう体感できます。

アドベンチャーパート	方向ボタン アナログ方向キー	コマンド選択 カーソル移動
	Ⓐボタン	全メッセージ送り／決定
	Ⓑボタン	全メッセージ送り／キャンセル
	Ⓡトリガー	メッセージスキップ（文字スキップON） 帝劇内を高速移動
	スタートボタン	システムウィンドウ表示
戦闘パート	方向ボタン アナログ方向キー	カーソル移動
	Ⓐボタン	コマンドウィンドウ表示／コマンド決定 移動中にユニットのスピードアップ
	Ⓑボタン	移動範囲・攻撃範囲確認／キャンセル
	Ⓡトリガー	メッセージ・攻撃アニメーションスキップ 移動中にユニットのスピードアップ
	スタートボタン	システムウィンドウ表示
セーブ・ロード	方向ボタン アナログ方向キー	メモリーカード選択 ファイル選択
	Ⓐボタン	決定
	Ⓑボタン	キャンセル
	Ⓧボタン	セーブファイルのコピー
	Ⓨボタン	セーブファイルの削除
	Ⓡトリガー＋⬆⬇	ファイル選択時にカーソルを4つずつ移動

●戦闘パート時のコマンドは、オプションのキー設定でⓍⓎボタンとⓁⓇトリガーにショートカットボタンとして振り分けることができます。

●Ⓡトリガーで行なえる、「メッセージスキップ／帝劇内を高速移動／攻撃アニメーションスキップ／移動中にユニットのスピードアップ」は、ゲームを一度クリアしないと操作できるようになりません。

●アドベンチャーパートで、システムウィンドウを表示することができるのは、会話中の▼マークが表示されている時と、手カーソルが表示されている時のみです。

序章

文明開化より五十余年…。
帝都・東京は、西洋文化と日本古来の文化が入り交じったモダンな町並みが軒を連ね、そこを走り抜ける蒸気鉄道、馬車、人力車、
そして蒸気自動車、空には飛行機が飛び交い、町の地下には地下蒸気（地下鉄）の線路が張り巡らされているなど、高度な文明都市が築き上げられていた。
しかしその反面、怪物や呪術が実在する幻想都市でもあった。

陸軍ではとても手に負えない特殊任務や人命救助、
そして異形の化け物から帝都を守るべく結成されたのが、
陸軍所属から独立した政府直属の対降魔組織、
帝国華撃団「花組」、略称「帝撃」である。
集められたメンバーは、昼は大帝国劇場のスターの顔を持つ若き少女たち。
独自の装備と特権を持つ「帝撃」は銀座に「花組」の本部があり、大帝国劇場の地下に指令部が設置されている。
その他にも浅草・花やしきにも支部があるという…。

そんな「帝撃」に、一人の青年将校が転属してきたところから、
この物語が始まる。

ゲームノ流レ

ゲームの目的

このゲームは、主人公大神一郎と仲間である帝国華撃団の少女たちを操作して、多岐にわたる戦闘を戦い抜き、敵である悪の組織「黒之巣会」を打ち砕くことが目的です。
また、隊員である少女たちと信頼度を高めたりすることによって、戦闘中のパラメーターが変化していきます。
ここでは第一話の流れを紹介します。ここで基本的な流れを学んでください。
各パートの詳しい説明はそれぞれの頁をご覧ください。

- ゲームスタート
- プロローグムービー 各話タイトル
- アドベンチャーパート【前半】（↓一二頁）
- アイキャッチ
  - ファイルのセーブ（↓一七頁）
- アドベンチャーパート【後半】（↓一二頁）
- アイキャッチ
  - ファイルのセーブ（↓一七頁）
- 戦闘パート（↓二〇頁）
- 戦闘の中断（↓三〇頁）
- ボス戦
  - 大神のユニットが破壊される → ゲームオーバーか再戦かを選択（↓二〇頁） → タイトル画面へ
- エピローグ／次回予告
- ファイルのセーブ（↓一七頁）
- 次の話へ

ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ 小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

⚠ 注意

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10〜20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。

●ごくまれに、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。

●このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

●ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。

●使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

●汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。

●このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。

※このソフトは「タイトル名」「どのくらいそのソフトで遊んだか」「どんなふうにそのソフトを遊んだか」等の<プレイ履歴(プレイ情報)>を「本体メモリ」に記録します。この情報は、さまざまなソフトでお客様のそれまでの遊び方・進み方によってゲームの展開を変化させるために使われる予定のものです。

※弊社の商品は、常に調査・研究・改良の努力を行っておりますので、お買い求めのソフトと印刷物の内容が一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

このたびはドリームキャスト専用ソフト『サクラ大戦』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ゲームを始める前に、この取扱説明書を必ずお読みください。

『サクラ大戦』は、バックアップ対応です。ゲームのファイルを保存するためにはメモリーカード(ビジュアルメモリ[別売])の空き容量が9以上必要になります。

システムファイル4ブロックと通常のセーブファイル5ブロックの、9ブロック以上の空き容量を確保してからゲームを始めてください。

●システムファイル

●セーブファイル

目次

●序章 四
●ゲームノ流レ 五
ゲームの目的
●操作方法 六
各部名称と基本操作方法
●ゲームノ始メ方 八
ゲームスタート
オプション
●アドベンチャーパート 一二
アドベンチャーパートについて
アドベンチャーパート画面の見方
アドベンチャーパートの進め方
●戦闘パート 二〇
戦闘パートの目的
戦闘パートの敗北条件
戦闘マップ画面の見方
戦闘中の隊員との関係
戦闘パートの流れ
コマンドの説明
移動範囲・移動攻撃範囲の確認
システムウィンドウについて
戦闘パート時のメモリーカード画面
藤枝あやめの戦略・戦術指南
●帝劇の長い一日 三三
●インターネット 三四
サクラ大戦ホームページ
●キャラクター紹介 三五
帝国華撃団
黒之巣会
●テーマソング 四四
●『サクラ大戦おまけ版』 四六

サクラ大戦™

675-0254

Home Page http://www.sega.co.jp/

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1996, 2000
© RED 1996
株式会社 セガ・エンタープライゼス